GANHA O JOGO

WOLFENSTEIN

ASSINA A GAM3R ZINE GRATUITAMENTE EM
ZINE.GAM3R.NET
E FICAS LOGO HABILITADO A GANHAR UM
JOGO WOLFENSTEIN PARA A
PLAYSTATION 3

Adeus gordinha...

O projecto Gam3r.net foi lançado exactamente no dia em que a PlayStation 3 chegou ao velho continente.

15 minutos antes da meia-noite, eu era um dos poucos fanáticos que faziam fila para levar a nova máquina da Sony, e largar mais de 600 euros em hardware e software!

Hoje, no dia em que lançamos o número zero da **Gam3r Zine**, a consola imponente que imortalizamos nesta página já faz parte da história dos videojogos.

Como acontece frequentemente nesta vida, foi substítuida por outra mais jovem e mais elegante.

A PS3 Slim oferece vantagens óbvias: leve, eficiente, com mais capacidade e principalmente... mais barata!

Desta vez, a metade do preço original, as consolas estão a voar das prateleiras. É um novo fôlego na batalha pelo domínio desta geração.

Mas, para mim, a verdadeira PlayStation 3 será sempre esta - a gordinha.

Fernando Amaral

ZERO

ANTEVISÕES

ANÁLISES

Forum	Last Post	Threads	Posts
Gam3r			
Geral (9 Viewing) Discussão geral e off-topic.	Gam3r zine #1 - brainstorming by Ermak Hoje 05:13 PM	848	11,351
Notícias (4 Viewing) Novidades do mundo PlayStation.	Uncharted 3 será ainda melhor by J_P Hoje 06:35 PM	3,806	11,460
Compras, Vendas e Trocas (14 Viewing) Comprar, vender e trocar jogos PlayStation. **Sub-Forums:** Leilões Miau, Compras na PSN	Vendo jogo PS2 KINGDOM HEARTS... by Realistic Hoje 06:35 PM	1,876	13,740
Passatempos (2 Viewing) Passatempos, concursos e torneios com prémios.	Passatempo Superstars Racing... by Netweb Hoje 04:37 PM	145	1,291
Resolução de Problemas (6 Viewing) Questões e soluções para problemas com a PlayStation. **Sub-Forums:** Tutoriais	[Tutorial] Criem seus temas... by Netweb Hoje 04:40 PM	256	2,145
Playstation 3			
Jogos PS3 Análises, comentários e discussão sobre jogos de PlayStation 3.	Gran Turismo 5 by Jeta Hoje 04:45 PM	439	7,170
Vídeos Vídeos de gameplay e trailers de jogos PS3.	Ninja Gaiden Sigma 2 by Nergal Hoje 01:48 PM	249	1,294
Imagens Screenshots e artwork de jogos PS3.	-	-	-
PlayStation Network (1 Viewing) Jogos e torneios online.	Ids Jogadores Online Tugas by westoN[sk8] Hoje 05:40 PM	79	1,370
Truques e Dicas PS3 (1 Viewing) Truques e dicas para jogos PlayStation 3. **Sub-Forums:** Troféus	Fifa 09 ajuda by fmpgd Ontem 11:04 PM	162	868
PSP			
Jogos PSP Análises, comentários e discussão sobre jogos de PSP.	Metal Gear Solid- Peace Walker by Leonheart Hoje 03:59 PM	90	340
Truques e Dicas PSP Truques e dicas para jogos PSP.	[Info] PSP Slim em Qualquer TV by iivo9 07-08-2009 10:28 AM	15	58

Mark Forums Read   View Forum Leaders

O TEU FÓRUM, A TUA COMUNIDADE!

www.gam3r.net

Sony PSP Final Fantasy Dissidia

Enquanto não chega ao mercado a nova PSP Go, a Sony continua a apostar em bundles temáticos para a sua PSP 3000.

Chega agora a vez de uma versão da consola portátil com o jogo Final Fantasy Dissidia, a sequela de um dos mais concorridos RPGs de sempre, lançado pela primeira vez há cerca de 20 anos.

O pacote, que inclui a consola em cinza e o jogo, já está à venda por um PVP de €189.

Novo Firmware 3.01

Muitas das mudanças do firmware 3.0 foram estéticas, como por exemplo a remoção do som que se escutava antes de iniciar um jogo e o novo suporte para temas dinâmicos.

Mas nem tudo são boas noticias, pois com o lançamento do novo firmware surgiram também algumas queixas, tais como:

- Inclusão de publicidade através da secção "Novidades".
- Bloqueios frequentes no jogo Uncharted: Drake's Fortune.
- Problemas de funcionamento com os comandos Dualshock Ceramic White.

Depois do lançamento do novo firmware 3.0 para a PS3, a Sony Computer Entertainment Europe, por intermédio do seu director Mark Bowles, defendeu esta actualização.

"Agora oferecemos conteúdos, como o Vidzone, que vão mais além dos videojogos. No entanto, o mais importante é o facto de que com esta mudança fazemos com que o tempo de loading seja um pouco mais rápido."

O director da Sony não esclareceu qualquer outra dúvida em relação ao jogo Uncharted ou aos problemas com os comandos Dualshock Ceramic White.

Para resolver todos os problemas criados pelo firmware 3.0, a Sony

disponibilizou a actualização 3.01.

No entanto os utilizadores que se queixavam, quer dos bloqueios no jogo Uncharted: Drake's Fourtune, quer do funcionamento dos comandos Dualshock Ceramic White, voltaram a manifestar o seu desagrado por esta actualização não resolver todos os problemas.

Mais comunicação de voz

Muito se tem falado do *cross-title voice chat* para a PS3, mas até hoje ainda não existe e tem sido um dos pontos debatidos nas inevitáveis comparações entre a PS3 e a X-Box. Certamente a Sony estará ciente desse facto e tem deixado no ar a ideia de que está a trabalhar no sentido de proporcionar esse serviço aos utilizadores da PS3.

Como todos sabemos, nada que diga respeito à Sony é oficial a não ser que seja a própria Sony a abrir a cortina. Mas aqui no Gam3r.net descobrimos que os programadores receberam instruções para incluir o tão esperado *cross-title voice chat* no Firmware 3.10, a ser lançado até ao fim de Outubro.

Esperemos que assim seja e que os programadores consigam cumprir, realizando assim um dos maiores desejos dos Gam3rs.

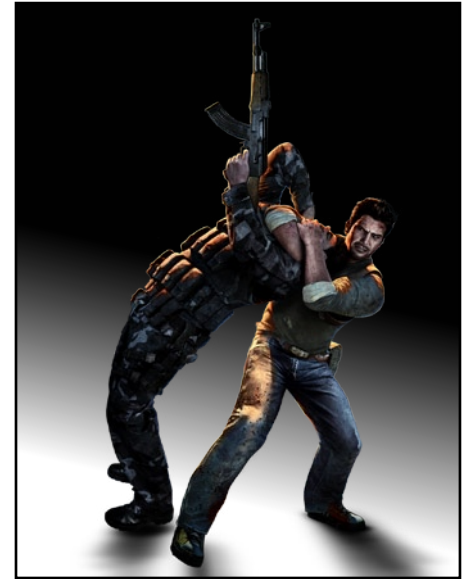
Uncharted 3 no horizonte

Ainda não saiu Uncharted 2 e já se começa a falar de um possível Uncharted 3. O designer de Uncharted 2: Among Thieves, Neil Druckmann, afirmou que Uncharted 3 vai ter um visual ainda melhor.

Foi dito anteriorente que Uncharted 2 usa ao máximo o hardware da PlayStation 3, mas Druckmann está convencido que o motor do jogo ainda pode ser optimizado.

Depois da revista PSM3 lhe atribuir a classificação de 21, numa escala de 0 a 20, nem mesmo os produtores de outras empresas conseguiram resistir a Uncharted 2, dizendo mesmo que o jogo está maravilhoso.

Os restantes sites não fogem a regra e dão praticamente todos nota máxima a este jogo. É caso para perguntar: se Uncharted 2 já esta perfeito, como será Uncharted 3?

Uncharted 2: Among Thieves é um exclusivo PlayStation 3 e tem lançamento marcado para 16 de Outubro.

Valkyria Chronicles 2 na PSP, com multiplayer

Depois de anunciar Valkyria Chronicles 2 na PSP, agora foi a vez da SEGA revelar que o jogo vai incluir um modo multiplayer.

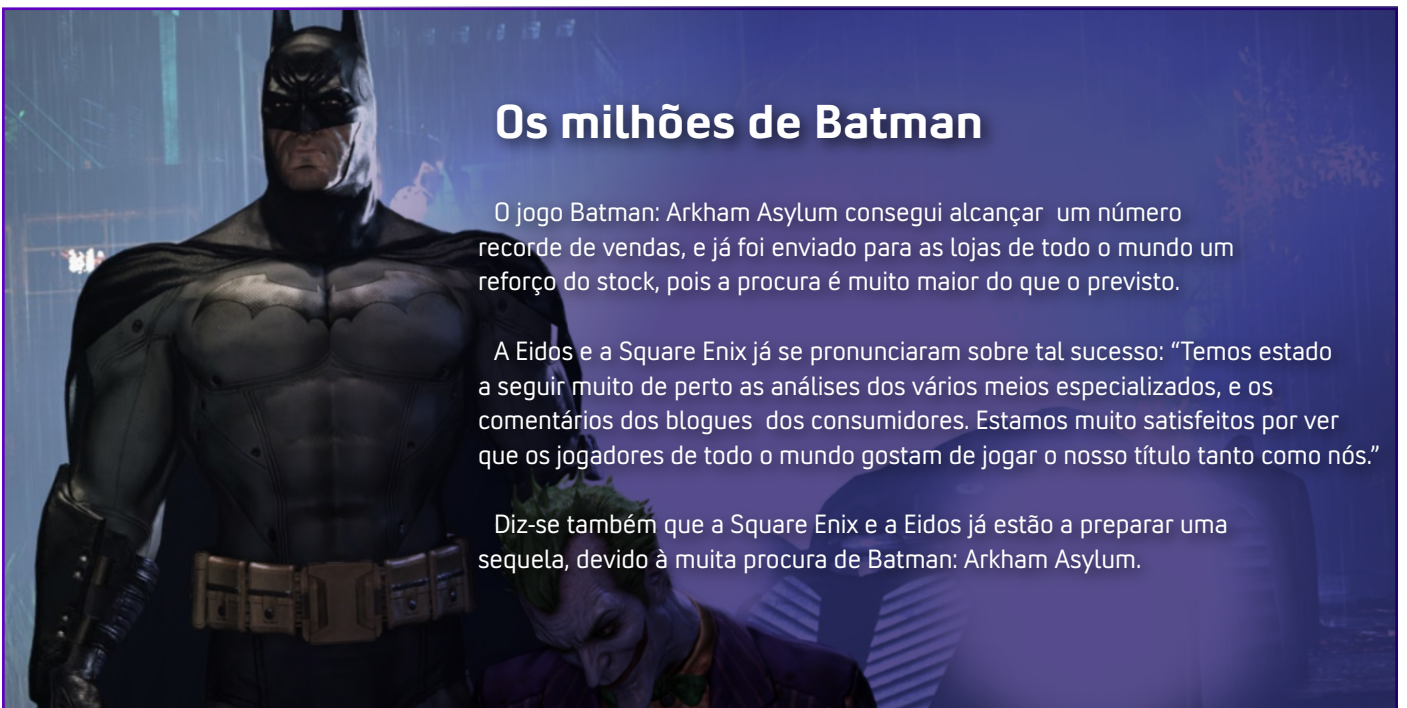
Jeff Rubenstein respondeu a algumas perguntas de utilizadores e disse que "Estamos a incluir um modo ad-hoc no jogo, que incluirá um modo cooperativo e um modo versus. Para já ainda não posso dar mais detalhes."

O jogo já tem data de lança-mento marcada no Japão: 21 de Janeiro do próximo ano.
A data ocidental ainda não foi adiantada, mas tudo indica que Valkyruia Chronickes 2 deve chegar à Europa no Verão de 2010.

Os milhões de Batman

O jogo Batman: Arkham Asylum consegui alcançar um número recorde de vendas, e já foi enviado para as lojas de todo o mundo um reforço do stock, pois a procura é muito maior do que o previsto.

A Eidos e a Square Enix já se pronunciaram sobre tal sucesso: "Temos estado a seguir muito de perto as análises dos vários meios especializados, e os comentários dos blogues dos consumidores. Estamos muito satisfeitos por ver que os jogadores de todo o mundo gostam de jogar o nosso título tanto como nós."

Diz-se também que a Square Enix e a Eidos já estão a preparar uma sequela, devido à muita procura de Batman: Arkham Asylum.

O REGRESSO DO REI?

Pro Evolution Soccer aposta na recuperação da coroa em 2010

A sensivelmente um mês do lan çamento, PES 2010 apresenta já um pouco do que poderemos ver na versão final. Duas equipas (Barcelona e Liverpool) e as selecções da Alemanha, Italia França e Espanha são as escolhas para jogar a demo.

Depois de dois anos com muitas críticas, a Konami tentou melhorar diversos aspectos apontados pelos fãs.

Melhorias gráficas

Mal descarregámos a demo e começámos a jogar, a primeira coisa que agradou foi a componente gráfica, muito bem trabalhada. Provavelmente a melhor até agora num simulador de futebol. Jogadores bem detalhados, e uma boa iluminação, desde as sombras até à luz ambiente dos estádios.

Quanto à jogabilidade, constatámos um aproximar ao rival Fifa: mais lenta, mais pausada, ritmada e realista, mas com todas as características que levaram PES à ribalta.

Em relação à inteligência artificial, encontra-se bem apurada, posicionando melhor os jogadores quando não têm a bola.

Castigo máximo

Um dos pormenores visíveis foi a posição da câmara nas grandes penalidades (ocorridas durante o jogo) que agora nos coloca numa perspectiva lateral.

No entanto nem tudo é um mar de rosas. Pegando no exemplo das grandes penalidades e das faltas, começámos a reparar que estava a ser difícil fazer uma falta na grande área.

Decidimos recorrer a um segundo

O PES ainda tem que melhorar...

comando e tentar cometer uma grande penalidade propositada... mas nem fazendo as faltas mais inacreditáveis e assassinas, estas são assinaladas!

É quase uma inversão do PES anterior, onde nos eram assinaladas inúmeras faltas que não fazíamos, sendo a inteligência artificial a principal culpada.

Os pontos que continuam a falhar em PES 2010 são os movimentos e as animações dos jogadores.

Apesar de ser perceptível que houve algum trabalho e que está melhor em relação à edição anterior, pensamos que ainda há trabalho para ser feito. Alguns movimentos pouco naturais e repetidos continuam a existir.

O público também se torna bastante repetitivo, e está pouco desenvolvido, o que infelizmente já vem sendo um hábito.

Fora de campo, são apresentados menus pouco sugestitvos, de difícil navegação e leitura. Em contrapartida temos novas opções tácticas no início de cada partida, o que talvez permita um maior rigor na formação das equipas, de uma forma acessível e prática.

A Champions League volta a estar presente

Este será sem dúvida um ano importante para a saga Pro Evolution Soccer, principalmente no que diz respeito à manutenção e recuperação de fãs.

Apesar de tudo, parece estar no caminho certo. As conclusões finais só poderão ser tiradas após o lançamento do jogo, no final de Outubro.

BoRis_17, xuxas

O MÁGICO NÚMERO 10

Um dia perfeito para a prática do futebol

Falta menos de uma semana para FIFA 10 chegar às lojas, e o jogo da EA tem tudo para continuar a dominar entre os simuladores de futebol.

Num primeiro contacto com o FIFA 10, é possível perceber que o jogo melhorou significativamente, com o objectivo de um futebol mais real e emocionante. Nota-se uma maior fluidez durante os jogos, tendo os jogadores e a bola as físicas mais apuradas.

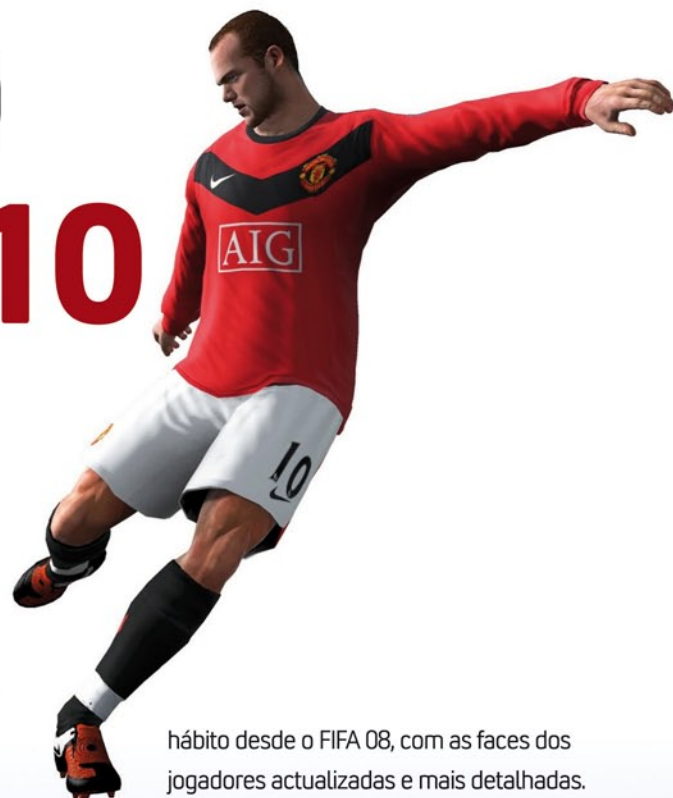
O jogo é realismo puro

A jogabilidade de Fifa 10 ganhou muito com o novo sistema de controlo de bola em 360 graus.

A inteligência artificial está mais apurada em diversas situações, como se fosse um jogo de verdade. Desde o guarda-redes ao ponta de lança, todos parecem reagir de forma mais realista .

É de realçar que os jogadores respondem às movimentações da bola de forma inteligente, e é possível perceber que não foi apenas melhorado o jogo ofensivo, mas também a componente defensiva teve melhorias, sendo cada vez mais difícil marcar golo.

Isto obriga a um maior número de passes, e um pouco de paciência na criação das jogadas.

No que diz respeito à apresentação, os gráficos continuam espectaculares, como já vem sendo hábito desde o FIFA 08, com as faces dos jogadores actualizadas e mais detalhadas.

Os menus mantêm-se praticamente iguais aos do FIFA 09, mas com inclusão de novas músicas, onde se destacam os portugueses Buraka Som Sistema.

Mais novidades

Como seria de esperar, não irá faltar o modo online, agora mais desenvolvido e com actualização das equipas.

Podem ainda contar com um melhorado modo Manager onde podem levar a vossa equipa até ao estrelato.

Outra novidade é o modo Virtual Pro. Aqui podem criar o vosso próprio jogador e levá-lo até ao topo, tendo a hipótese de incluir a vossa face no jogo.

FIFA 10 será lançado em Portugal a 2 de Outubro.

A MELHOR EXPERIÊNCIA DE CONDUÇÃO... EM SUA CASA!

Com os simuladores Playseats pode sentir a emocionante experiência das corridas como os verdadeiros pilotos.

Compativel com a maioria dos volantes digitais desde o Logitech G25, Logitech ForceGt, MOMO,etc..tem suporte perfeito para os volantes com force feedback.

Compativel com PS3,PS2,Xbox,Xbox360,PC eWii.

O bem pensado design torna estes assentos únicos.Todos os assentos são patenteados devido ao seu exclusivo mecanismo do assento dobrável, combinado com um quadro totalmente ajustáveis de aço que pode ser totalmente ajustado em altura, comprimento e profundidade e é ajustável para quase todos os jogos e volantes. Os assentos são para idades acima dos 8 anos.

Entra no ringue!

O mundo fantástico do Wrestling volta à PS3

Durante vários anos, a THQ brindou-nos com diversas melhorias, que elevaram a série SvR ao mais alto nível. Este ano não será excepção.

Este jogo será o 11º da série WWE Smackdown e vai contar também com a presença da ECW, já habitual desde 2008 .

Durante os últimos anos, cada Smackdown vs Raw teve um tema. Em 2010 o tema será a personalização e o jogador vai poder alterar tudo o que quiser. Para além de já ser habitual criar o nosso próprio lutador e a respectiva entrada, este ano será lançada a novidade WWE Designer Story, uma extensão para o modo de General Manager que saiu pela última vez no SvR 2008.

O jogador vai ser capaz de desenhar as suas próprias histórias, com os shows semanais da WWE (Raw, SmackDown, ou ECW) e Pay-Per-Views.

Esta opção tem uma variedade de hipóteses pré-definidas. Podemos também adicionar legendas, embora haja um limite para o número de caracteres.

À minha maneira

Podemos também integrar as estrelas da WWE nos enredos, cenários, e jogos. Cada história pode incorporar até 500 segmentos de partidas e cenários combinados.

A THQ também confirmou que o modo Create-a-Finisher será melhorado, com mais 30 por cento de conteúdos que no ano passado.

SVR 2010 contará com mais de 60 superstars.

ECW: Christian, Tommy Dreamer, Goldust, Ezekiel Jackson, Vladimir Kozlov, William Regal e Shelton Benjamin Jesse, CM Punk e Umaga.

DIVAS: Brie Bella, Nikki Bella, Eve Torres, Mickie James, Kelly Kelly, Gail Kim, Maria, Maryse, Michelle McCool, Melina, Natalya e Beth Phoenix.

Jogabilidade

Este ano a jogabilidade melhorou, e para quem não esteja familiarizado com os jogos da série, estará disponível um modo de treino, com mais de 100 dicas para o jogador.

Outra novidade no SvR 2010 é a HUD, que reduz a informação nos cantos superiores do ecrã. O medidor de impulso agora aparecerá debaixo de cada super estrela, enquanto ícones HUD e informações relevantes para o jogo serão exibidos em todas as super estrelas.

Pela primeira vez na série, WWE SmackDown vs Raw 2010 terá a aplicação do motor de jogo Havok, utilizando o software para melhorar a detecção de colisão.

As lesões corporais serão visíveis nos lutadores, indicando onde eles estão danificados.

O Jogo também vai adoptar o mecanismo *kickout pinfall* usado no WWE Legends of Wrestlemania, no qual o jogador pode segurar um botão e reverter uma tentativa de pinfall.

O novo sistema de reversão irá substituir o antigo sistema de dois botões. No novo sistema de botão único, o jogador apenas terá uma oportunidade de reverter a manobra do opositor.

Road to Wrestlemania

Está de volta o modo já existente no SvR 2009, com seis novas histórias baseadas em diversos lutadores WWE.

Ao contrário do ano anterior, WWE SmackDown vs Raw 2010 contará com uma Diva (Mickie James) e com a história de um lutador criado especificamente para o jogador. As restantes 4 histórias vão pertencer a super estrelas da WWE.

O jogo estará disponível no mercado português no final de Outubro.

SMACKDOWN!: Batista, Edge, Finlay, The Great Khali, Matt Hardy, Chris Jericho, JTG, Kane, Mike Knox, John Morrison, Rey Mysterio, R-Truth, Shad, Undertaker, Dolph Ziggler, The Brian Kendrick, Jeff Hardy,

RAW: Big Show, Evan Bourne, Carlito, JBL, John Cena, Ted DiBiase, Festus, Chavo Guerrero, Mark Henry, Kofi Kingston, The Miz, Mr. Kennedy, MVP, Santino Marella, Shawn Michaels, RandyOrton, Primo, Cody Rhodes, Jack Swagger e Triple H

Uncharted 2: Among Thieves é um dos grandes *blockbusters* da PS3 para o ano de 2009 , se não for o maior.

É produzido pela Naughty Dog, uma das coqueluches da Sony, que nos habitou a títulos de plataformas no passado. Essas influências são bem visíveis na jogabilidade que, aliada a uma historia *hollywoodesca*, resultou perfeitamente no primeiro título.

Esta sequela traz-nos o descendente de sir Francis Drake numa nova aventura, agora em busca dos tesouros de Marco Polo. Porém, um dos tesouros é uma pedra dividida em vários fragmentos, que se diz terem pertencido aos mais tenebrosos líderes da história.

A cada semana que passa o hype aumenta. Novos trailers de arrepiar são divulgados e são reveladas pontas soltas do enredo. É esta a forma de aguçar o apetite aos proprietários da PlayStation 3 que esperam por Uncharted 2.

Novos amigos, inimigos e velhos conhecidos vão estar presentes. Teremos também uma nova *Drake Girl,* bem sexy, que irá disputar o nosso herói com Elena. Poderemos esperar uma *catfight*?

KABOOOOOOM!!!!

Jogabilidade mais que perfeita

A jogabilidade, similar à serie Tomb Raider, foi uma característica do primeiro jogo em que por vezes tínhamos que resolver Puzzles e trepar ou saltar plataformas.

Tínhamos também um sistema de combate bem sólido e eficaz. As armas eram bem fáceis de usar e a mira era acessível a todos os jogadores.

Pelo que já foi mostrado na Beta, a jogabilidade está melhorada. Agora é possível subir vários edifícios, o que permite novas estratégias, aliadas a um estilo mais furtivo que foi prometido.

Uma nova Drake Girl acompanha o nosso herói.

O combate no modo multiplayer é simplificado, caso contrário a jogabilidade perderia fluidez. Temos também novas armas à disposição, mas a mira e a vizualização das munições continuam iguais.

A nível sonoro, o primeiro Uncharted variava entre melodias grandiosas, sons de tensão e ruídos característicos da selva.

Tivemos também uma das raras boas traduções de um videojogo para a língua portuguesa, já que os actores conseguiram transmitir a mesma personalidade às personagens que as vozes originais transmitem.

Pelo que já vimos nos trailers, esperamos uma nova dobragem em português ao nível da anterior e uma banda sonora épica.

Nathan Drake, mais uma vez em apuros.

Uncharted 2 testa os limites da PS3

O primeiro Uncharted utilizou 20% da capacidade da PlayStation 3 e conseguiu paisagens impressionantes com gráficos muito detalhados. O pormenor de ver o Nathan Drake molhado era fantástico.

Dois anos depois, Naughty Dog promete utilizar mais de 90% do poder da consola! As paisagens estão realmente fantásticas e muito mais coloridas, ao contrário da predominante cor verde do primeiro jogo.

O nível de detalhe também subiu tanto nos personagens como no mundo envolvente que é bastante mais diversificado, já que a saída da floresta dá lugar agora a cidades coloridas e montanhas cobertas de Neve.

Todos os menus estão bastante polidos visualmente. Temos também inovações como a compatibilidade com o Twiter no modo online.

Na versão beta já disponível, é de salientar a quase inexistência de bugs, o que eleva ainda mais as expectativas para a versão final.

Among Thieves recebeu a pontuação de 21/20 na revista PSM3 francesa!

Quando um jogo tão aclamado promete ser melhor que o seu antecessor em todos os aspectos, só se pode esperar algo em grande. Mais acção, melhores gráficos e enredo e um modo multiplayer fantástico.

As expectativas estão elevadíssimos e as primeiras análises chegaram a dar 21/20! Talvez um pouco exagerado, mas Uncharted 2: Among Thieves promete ser um marco na história dos videojogos e a grande aposta da PlayStation para o final de 2009.

I believe I can fly...

ACTIVISION

A maior editora de jogos do mundo veio a Lisboa apresentar o seu catálogo para o último trimeste de 2009. Como não podia deixar de ser, a Gam3r Zine esteve lá para te contar tudo.

Música para todos

Os jogos musicais são a grande aposta da Activision para este Natal. O objectivo é aproveitar o sucesso estrondoso de Guitar Hero e lançar mais dois títulos: DJ Hero para os fãs da música de dança e Band Hero para os fãs de música pop.

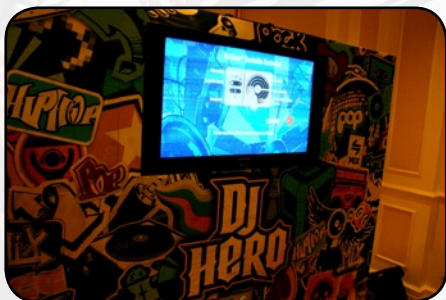
Se Band Hero é apenas um Guitar Hero mais colorido, DJ Hero é algo completamente novo. Tivemos oportunidade de pôr as mãos no novo controlador e podemos adiantar que não é tão simples como parece. Como podem ver nas fotos, é possível acompanhar o DJ com uma guitarra. Contem com uma antevisão completa na próxima edição.

Top Secret

Modern Warfare 2 era um dos jogos mais aguardados, mas foi o menos falado da tarde. Vimos apenas um trailer já conhecido e foi dito que este será o jogo do ano, mas que está ainda no segredo dos deuses.

Ficámos também a saber que o jogo de corridas Blur foi adiado para 2010, para que a experiência arcade fique perfeita.

Foram ainda apresentados Bukugan, uma mistura de Pokemon com Yu-gi-ho, Madagascar Kart que vem na linha de jogos de carros como Crash Bandicoot Racing, um novo Star Wars denominado de Clone Wars Republic Heros como o filme de animação, Marvel Ultimate Alliance 2, Lego Indiana Jones 2 e Star Wars Battlefront Elite Squad, para PSP.

Prevê-se um Natal cheio de sucessos para a Activision, com jogos de peso nas mais variadas áreas.

Isto não é nada fácil!

O PESADELO DE BATMAN...

Bem-vindos ao asilo de Arkham, onde a insanidade é um teste à nossa força e à resistência sobre os nossos maiores medos.

O Cavaleiro das Trevas está de volta, pela mão da Rocksteady Studios, numa nova aventura épica escrita pelo grandioso Paul Dini (ligado à série "Lost", à Warner Bros. e DC Comics). O resultado é, sem duvida, o melhor jogo do Batman, e talvez o melhor jogo inspirado numa personagem da banda desenhada.

O Asilo de Arkham

Batman acabou de deter o Joker e leva-o até ao Asilo de Arkham, onde estão em tratamento os maiores vilões de Gotham City. Porém, o nosso herói suspeita do comportamento e da forma fácil como o Joker se rendeu, e acompanha-o até perto da sua cela.

É aqui que a acção começa, com o Joker a tomar controlo do asilo, e nós temos de deter o maníaco e todos os outros vilões que encontramos pelo caminho.

Os controlos do nosso personagem são bastante acessiveis: um botão para atacar, um botão para counter, e temos a receita completa para partir ossos aos inúmeros adversários que se metem no nosso caminho.

Embora à primeira vista pareça repetitivo, acaba por ser bastante divertido e as lutas com bosses são bastante gratificantes.

Outro tipo de abordagem é o stealth - brincar com os nossos “amigos”, confundindo-os com as variadas ferramentas que vamos desbloqueando e aperfeiçoando ao longo do jogo. Podemos, por exemplo, utilizar o Batarang para incapacitar um adversario durante segundos, enquanto fazemos a folha ao vizinho sem que ele dê por isso.

Quando damos por nós, estamos a rir do nervosismo deles, enquanto nos tentam encontrar.

The Riddler

Além de andarmos a jogar às escondidas com o Joker temos também outros vilões com que nos preocupar.

Um deles é The Riddler, embora num outro plano. The Riddler lança-nos uma série de enigmas que temos de desvendar para ganhar pontos de experiência e desbloquear conteúdo (biografias, troféus de personagens, challenges e

Bem-vindo ao Asilo de Arkham!

entrevistas com os vilões).
Estas biografias desbloqueáveis são muito interessantes. Ficamos a conhecer melhor as personagens e descobrimos como "nasceram" os maiores vilões de Gotham City.

Com os pontos de experiência vamos desbloquear aperfeiçoamentos para o batsuit, para as variadas ferramentas que temos à disposição e até mesmo para os nossos golpes.

Uma grande ferramenta que vamos usar (e abusar) com bastante frequência é a visão de detective. Permite-nos estudar estratégias de ataque, de forma segura, sair de algumas situações complicadas e ajuda a desvendar os enigmas.

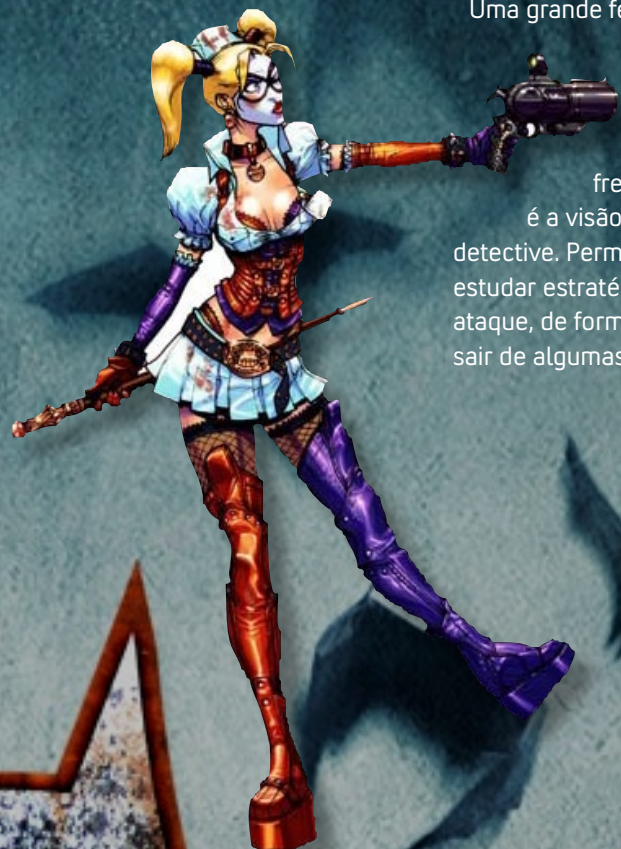
Aceita o desafio

Quado estivermos fartos do story mode, podemos ir até à abordagem mais arcade que é o challenge mode. Aí temos alguns desafios pela frente, como derrotar x inimigos com o maior número de combos ou no menor tempo possível.
Este modo acaba por ser viciante e leva-nos a tentar ser ainda melhores, pois existe uma tabela dos melhores jogadores onde podemos competir com os nossos amigos.

Na Playstation 3 temos a sorte de poder jogar com o Joker, além de Batman.

Para quem não está familiarizado com o mundo de Batman, Arkham Asylum é um excelente jogo de acção. Para quem conhece o herói, é uma aventura épica onde nos cruzamos com super vilões bastante conhecidos. Convém sublinhar o excelente trabalho nas vozes, que aliado a tudo o resto torna o ambiente tão absorvente como o de Rapture em Bioshock.

Batman: Arkham Asylum é um jogo imperdível para qualquer colecção de jogos e um dos maiores candidatos a jogo do ano em 2009.

9

A série Guitar Hero é uma das mais bem sucedidas na história recente dos videojogos. É um daqueles raros fenómenos que entusiasma hardcore e casual gamers por igual, conseguindo ainda fazer a ponte entre as indústrias dos jogos e da música. As inúmeras aparições em séries televisivas (Southpark, Californication, etc...) são a prova do apelo universal de Guitar Hero.

Estamos perante o quinto jogo da série, no entanto não são contabilizadas algumas edições especiais, como o recente Guitar Hero Metallica. Ao fim de tantas iterações é justo perguntar se ainda há lugar para a inovação em Guitar Hero 5. A resposta é sim! O 5o capítulo da série é o mais refinado de sempre e adiciona funções que faziam falta há muito tempo.

AFINEM AS GUITARRAS

Sempre em festa!

Antes de falar no jogo propriamente dito, há que mencionar as melhorias nos menus. Com 4 jogadores em simultâneo a usar controladores em forma de guitarra ou bateria, o simples acto de começar a jogar conseguia ser um pequeno pesadelo para jogadores menos experientes. Agora é tudo mais fácil e intuitivo, acabando com esse elemento de frustração.

O modo Party Play é o mais indicado para jogar em família ou com amigos, de forma ligeira. Qualquer jogador pode entrar a meio de uma música e alterar o nível de dificuldade do seu instrumento sem complicações. Neste modo não há pontuações, com o divertimento colectivo a sobrepor-se à competição.

Pela primeira vez é possível criar uma banda com qualquer combinação de instrumentos. Podes fazer um coro de 4 vocalistas ou rockar a sério com 3 guitarras, tudo é possível. Acabaram as discussões para decidir quem toca guitarra e quem fica com o baixo.

O modo carreira tem sofrido grandes alterações ao longo dos anos. Em Guitar Hero 5 não existe uma história, apenas grupos de músicas que desbloqueiam novos grupos de músicas. Para chegar ao fim não é necessário completar todas as músicas. Assim, se houver uma música particularmente difícil, não ficamos presos nesse ponto.

Uma novidade interessante são os challenges. Cada música tem um desafio para um instrumento específico. Não é obrigatório completar estes desafios, mas é algo que aumenta a longevidade do jogo para os gamers mais competitivos. Desta vez a Neversoft tem o mérito de conseguir agradar a todos os tipos de jogadores.

Desde que Guitar Hero seguiu as pisadas de Rock Band e introduziu mais instrumentos no jogo, a diversão total acontece quando jogamos com a banda completa. Até agora, bastava um jogador fazer asneira e essa diversão acabava bruscamente para todos os outros. Em Guitar Hero 5 isso já não acontece - quando um jogador perde os outros têm uma hipótese de voltar a puxa-lo para dentro do jogo.

O multiplayer online é outra forma de jogar com amigos e tem novos modos de jogo. O meu preferido é o Momentum, onde todos os jogadores começam no nível médio, mas sobem ou descem conforme a sua performance. Assim é possível fazer desafios entre jogadores novatos e mais experientes, sem ninguém estar a jogar acima ou abaixo das suas capacidades.

Apesar de haver algumas novidades de relevo na estrutura do jogo, o elemento mais esperado num novo Guitar Hero é sempre a lista de músicas. Gostos não se discutem, mas posso afirmar com segurança que Guitar Hero 5 tem uma das melhores setlists de sempre.

O jogo que World Tour devia ter sido

O Guitar Hero é um dos jogos com mais conteúdo pago disponível para download na PlayStation Store, portanto é importante constatar que esse conteúdo é compatível com esta nova versão. As músicas que comprámos para o Guitar Hero World Tour podem ser importadas para Guitar Hero 5, salvaguardando o investimento já feito.

Podemos afirmar que Guitar Hero 5 é o jogo que World Tour deveria ter sido no ano passado. Apesar de ser basicamente o mesmo jogo, Guitar Hero 5 deu vários passos que eram absolutamente necessários no sentido certo.

Para os fãs da série que já possuem os instrumentos, este upgrade é altamente recomendado. Para quem ainda não se experimentou o jogo musical mais famoso de sempre, Guitar Hero 5 é obrigatório!

9

Kurt Cobain, polémico até depois de morto

A SETLIST

* 3 Doors Down – "Kryptonite"
* A Perfect Circle – "Judith"
* AFI – "Medicate"
* Arctic Monkeys – "Brianstorm"
* Attack! Attack! UK – "You and Me"
* Band Of Horses – "Cigarettes, Wedding Bands"
* Beastie Boys – "Gratitude"
* Beck – "Gamma Ray"
* Billy Idol – "Dancing with Myself"
* Billy Squier – "Lonely is the Night"
* Blink 182 – "The Rock Show"
* Blur – "Song 2
* Bob Dylan – "All Along the Watchtower"
* Bon Jovi – "You Give Love A Bad Name"
* Brand New – "Sowing Season"
* Bush – "Comedown"
* Children Of Bodom – "Done With Everything, Die For Nothing"
* Coldplay – "In My Place"
* Darker My Love – "Blue Day"
* Darkest Hour – "Demon(s)"
* David Bowie – "Fame"
* Deep Purple – "Woman From Tokyo ('99 Remix)"
* Dire Straits – "Sultans of Swing"
* Duran Duran – "Hungry Like The Wolf"
* Eagles Of Death Metal – "Wannabe in L.A."
* Elliott Smith – "L.A."
* Elton John – "Saturday Night's Alright For Fighting"
* Face To Face – "Disconnected"
* Garbage – "Only Happy When It Rains"
* Gorillaz – "Feel Good Inc."
* Gov't Mule – "Streamline Woman"
* Grand Funk Railroad – "We're an American Band"
* Iggy Pop – "Lust For Life"
* Iron Maiden – "2 Minutes to Midnight"
* Jeff Beck – "Scatterbrain"
* Jimmy Eat World – "Bleed American"
* John Mellencamp – "Hurts So Good"
* Johnny Cash – "Ring of Fire"
* Kaiser Chiefs – "Never Miss a Beat"
* King Crimson – "21st Century Schizoid Man"
* Kings Of Leon – "Sex on Fire"
* KISS – "Shout it Out Loud"
* Love and Rockets – "Mirror People"
* Megadeth – "Sweating Bullets"
* Mötley Crüe – "Looks That Kill"
* Muse – "Plug in Baby"
* My Morning Jacket – "One Big Holiday"
* Nirvana – "Lithium"
* Nirvana – "Smells Like Teen Spirit"
* No Doubt – "Ex-Girlfriend"
* Peter Frampton – "Do You Feel Like We Do (Live)"
* Public Enemy Featuring Zakk Wylde – "Bring the Noise 20xx"
* Queen & David Bowie – "Under Pressure"
* Queens Of The Stone Age – "Make it With Chu"
* Rammstein – "Du Hast"
* Rose Hill Drive – "Sneak Out"
* Rush – "The Spirit of Radio (Live, 2008)"
* Santana – "No One To Depend On (Live)"
* Scars On Broadway – "They Say"
* Screaming Trees – "Nearly Lost You"
* Smashing Pumpkins – "Bullet With Butterfly Wings"
* Sonic Youth – "Incinerate"
* Spacehog – "In the Meantime"
* Stevie Wonder – "Superstition"
* Sublime – "What I Got"
* Sunny Day Real Estate – "Seven"
* T. Rex – "20th Century Boy"
* The Bronx – "Six Days a Week"
* The Derek Trucks Band – "Younk Funk"
* The Duke Spirit – "Send a Little Love Token"
* The Killers – "All the Pretty Faces"
* The Police – "So Lonely"
* The Raconteurs – "Steady As She Goes"
* The Rolling Stones – "Sympathy for the Devil"
* The Sword – "Maiden, Mother & Crone"
* The White Stripes – "Blue Orchid"
* Thin Lizzy – "Jailbreak"
* Thrice – "Deadbolt"
* Tom Petty – "Runnin' Down a Dream"
* The Heartbreakers – "American Girl"
* TV On The Radio – "Wolf Like Me"
* Vampire Weekend – "A-Punk"
* Weezer – "Why Bother?"
* Wild Cherry – "Play That Funky Music"
* Wolfmother – "Back Round"

A Io Interactive prova mais uma vez que o tamanho não é importante

Mini Ninjas é o mais recente título a sair dos estúdios da Io Interactive, conhecida por criar a célebre série Hitman. Esta nova aventura já chegou às lojas e está pronta a entrar silenciosamente nas nossas PlayStations.

A aventura de Hiro

Mini-Ninjas conta-nos a história de um jovem ninja, de seu nome Hiro, que parte numa aventura para resgatar os seus amigos do terrível Samurai Warlord. Hiro conta com a ajuda do seu parceiro Futo para salvar a sua vila e destronar o terrível vilão.

Este título apesar de ser um jogo com muitos ninjas, não possui nenhum tipo de violência. Ao combatermos o inimigo, apenas quebramos um feitiço que Samurai Warlord espalhou por toda a vila e que transformava animais inocentes em guerreiros do mal.

Mini-Ninjas apresenta uma jogabilidade bastante simples, visto ser direccionado também para um público mais "pequeno".

Poderes Ninja

Podemos fazer tudo aquilo que seria de esperar de um ninja, como combates com espada, lançamento de shurikens e ataques surpresa. Além disso, Hiro tem o dom de se disfarçar de animal para enganar os inimigos.
Durante a fase inicial do jogo, só podemos jogar com Hiro que é a personagem central. Só mais à frente é que também ganhamos o controlo de Futo.

Branca de Neve e os 7 anões samurais

Ao longo do jogo vamos salvando os nossos amigos, que passam a ser também personagens jogáveis.

A nível de grafismo, Mini Ninjas apresenta um visual muito aceitável, dentro dos parâmetros de jogos de animação.

Mini-Ninjas tem tudo para ser um título bem sucedido no mundo dos videojogos e com certeza surpreenderá muita gente.

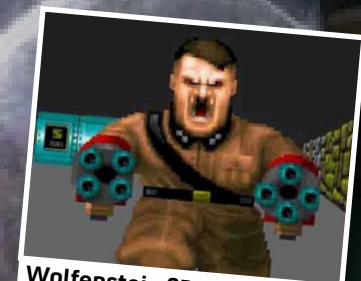
Adivinha quem voltou...

Wolfenstein é um nome clássico dos videojogos e dos First Person Shooters. Há quase 20 anos, Wolfenstein praticamente definiu o género, mas em 2009 já não tem nada de novo para trazer ao mundo dos FPS.

A história leva-nos de volta à 2a guerra mundial, para dentro do território alemão. O nosso personagem tem um talento inato para matar nazis e os seus serviços são muito requisitados por várias facções.

Além da componente histórica, existem misteriosos poderes que todos tentam dominar. Misturar nazis com o sobrenatural não é nada de original, mas é sempre divertido.

Wolfenstein tenta ser um jogo com uma cidade aberta onde podemos passear livremente, explorar e ir ao encontro de pessoas que nos dão missões para fazer.

Tenta, porque na realidade nunca consegue cumprir essa promessa. A cidade é ridiculamente pequena, obriga a loadings constantes e não tem qualquer ponto de interesse que

Wolfenstein 3D.
Já não se fazem "bosses" como em 1992.

mereça ser explorado.
O resultado é que acabamos por executar todas as missões em sequência, mas com o incómodo de atravessar as mesmas ruas vezes sem conta.

Acção intensa!

Felizmente, quando saímos da cidade para levar a cabo cada missão, o jogo melhora significativamente.

Os cenários são muito mais variados e interessantes, e a acção aumenta de intensidade.
Sempre que estamos sob pressão dos inimigos, Wolfenstein torna-se realmente divertido e emocionante.

As armas disponíveis incluem o arsenal clássico dos anos 40 misturado com armas mais exóticas, ideais para os momentos realmente complicados. Podemos fazer upgrades ao longo do jogo, mas temos que escolher cuidadosamente onde investir o dinheiro.
Durante a maior parte do tempo vamos usar armamento tradicional, semelhante a qualquer jogo da 2a guerra mundial.

Eu tenho muitos podeeeeeeeres!...

O nosso bem mais precioso é um amuleto com poderes sobrenaturais. Quando está activo, entramos numa espécie de visão nocturna que amplifica os nossos sentidos. Além disso vamos ganhando novos poderes como o controlo do tempo ou um escudo impenetrável.
É claro que nada disto dura para sempre e temos que carregar frequentemente as "baterias".

Wolfenstein tem bons gráficos no modo singleplayer, principalmente quando saímos da cidade de Isenstadt. Os efeitos sonoros também são bastante agradáveis. A campanha dura 6 a 8 horas de jogo.

Multiplayer? Não, obrigado.

O modo multiplayer não podia faltar num FPS moderno, mas neste caso dispensava-se. Os gráficos são mais básicos do que no modo singleplayer e apesar disso a framerate não consegue acompanhar o ritmo do jogo. Existem apenas 3 modos de jogo, mas nestas condições nem vale a pena explorá-los.

Wolfenstein é um bom FPS da 2a guerra, com a dose certa de elementos fantásticos. No entanto não chega ao nível dos últimos Call of Duty ou Killzone 2 e acaba por ser facilmente esquecido.

O assassino é um dos adversários mais temíveis.

A tragédia. O drama. O horror.

Dissidia: Final Fantasy... logo a partir do título, a Square Enix prepara o jogador para o que pode encontrar neste spin off da série Final Fantasy: um híbrido de RPG com um jogo de luta.

Por um lado temos personagens já nossos conhecidos, heróis e vilões dos primeiros dez episódios da mítica série de RPG. Por outro, a palavra "Dissidia", do latim dissidium, significando discórdia, separação, luta..

Cosmos, Deusa da Harmonia contra Caos, Deus da Discórdia

Sobre a história, podemos dizer que estamos perante a clássica luta do Bem contra o Mal, da Luz contra as Trevas. A batalha está actualmente a pender para o lado das Trevas. Cosmos e Caos escolheram dez guerreiros formidáveis cada um, para defender a sua causa.

Após visualizar uma animação cinematográfica, o jogador é apresentado a um ecrã de boas-vindas em que selecionará o seu nome, o grau de dificuldade desejado, e finalmente o seu dia de bónus. Neste pormenor do dia de bónus, começamos já a perceber que este não é um jogo de combate trivial. Esta opção começa a definir o aspecto mais estratégico deste título, pois o jogador no dia da semana seleccionado terá direito a alguns benefícios, podendo inclusivé ganhar mais experiência por cada combate terminado nesse dia.

O combate

Quanto ao combate propriamente dito, uma das características mais originais de Dissidia é que cada rival tem dois parâmetros vitais que terá de gerir durante o combate.

O primeiro consiste nos seus pontos de vida (HP), o segundo são os seus pontos de bravura (BP) que determinam a força dos seus golpes. A vitória no combate depende de conseguirmos reduzir os pontos de vida HP do nosso oponente a zero, no entanto, consoante o tipo de ataques que realizarmos, podemos fazer dano tanto nos pontos HP, como nos nos pontos BP.

Quanto maior for o valor de pontos BP mais fortes serão os ataques, correspondendo a quantidade de dano inflicto no adversário ao nosso valor de BP.

Aqui entra mais uma vez o aspecto mais táctico de Dissidia. Tentamos primeiro diminuir os pontos BP do nosso adversário, aumentando de forma proporcional os nossos, e de seguida infligir uma série de ataques avassaladores aos seus pontos de vida HP até à vitória?

Ou começamos logo de início a atacar os seus pontos HP enquanto temos os nossos pontos BP intactos?

Cabe aqui também a cada jogador definir um pouco o seu estilo, mais agressivo e fulminante ou mais táctico e expectante, embora por vezes mais recompensador.

Cada ataque que atinja com sucesso o nosso opositor liberta esferas luminosas (EX Force) que permitem encher uma barra denominada EX. Uma vez cheia, permite activar um modo especial de combate do nosso personagem: "Ex Mode", que poderá então desencadear uma série de golpes especiais e novos efeitos regeneradores.

Se o timing for correcto estes golpes e efeitos poderão inclinar o combate completamente a nosso favor, ou mesmo finalizá-lo de forma espectacular. Espalhados pela arena encontramos ainda sinos luminosos denominados EX Core que os jogadores poderão recolher permitindo encher a barra de EX de forma ainda mais rápida.

Passado pouco tempo o jogador conseguirá dominar, quase sem dar conta, a maior parte das subtilezas do sistema de combate.

Gráficos de luxo

Os combates realizam-se num ambiente 3D, com os modelos dos personagens a apresentarem uma atenção ao pormenor realmente fantástica.

Infelizmente, arenas onde se realizam os combates não demonstram o mesmo cuidado gráfico.

O facto de ser um jogo de combate em ambiente 3D apresenta algumas dificuldades na PSP, com a ausência de um segundo controlo analógico que permita o controlo da câmara. A Square Enix tentou resolver este problema com um sistema de bloqueio do alvo que controla a câmara de forma automática. Embora bastante eficiente na maior parte das situações de combate, em algumas arenas torna-se difícil a visualização do nosso oponente.

Devemos realçar ainda o verdadeiro "fogo-de-artifício" que são, em termos gráficos, os ataques em Ex Mode! As primeiras vezes que o jogador activar este modo de combate irá com certeza perder a oportunidade de executar alguns golpes pois estará mais ocupado a admirar a beleza dos gráficos do que concentrado na sequência de teclas que terá que pressionar.

Dissidia permite agradar a jogadores mais casuais, apresentando um modo de "quick match" e um modo arcade, em que o jogador

poderá selecionar um personagem de entre os heróis ou vilões, para uma série de cinco combates de crescente dificuldade.

RPG puro e duro

No entanto, o "sumo" de Dissidia, e o modo de jogo que nitidamente a Square Enix trabalhou mais, é o modo de história. Aqui encontramos a vertente de RPG puro e duro, pois o jogador poderá jogar as histórias dos dez heróis, na sua demanda pelos cristais de poder que permitirão finalmente derrotar Caos.

Antes de podermos realizar os combates propriamente ditos, teremos que mover o nosso personagem num tabuleiro. Aí podemos descobrir tesouros com items de raridade variada, ou elixires, poções e pedras de conjuração, que aumentarão ou melhorarão as nossas forças e efeitos em combate, muito à semelhança do que podemos encontrar nos títulos mais clássicos de Final Fantasy. Neste tabuleiro podemos ainda selecionar quais inimigos queremos combater e por que ordem.

Cada um dos tabuleiros representa um dos cinco níveis que terá que ser concluído pelo jogador, e as condições para o conseguir poderão diferir de nível para nível. Cada combate ganho pelo jogador irá contribuir para o ganho de pontos de experiência, que permitirão aumentar o nível do nosso personagem.

Se conseguirmos vencer os combates obedecendo a determinadas condições, podemos ainda ganhar alguns prémios adicionais, na forma de pontos extra de experiência ou pontos que permitem comprar equipamento e acessórios na loja.

No modo de história podemos ainda configurar o nosso personagem de forma quase ilimitada, inclusivamente o seu aspecto. Ainda mais importante é o seu equipamento e acessórios, pois um dos aspectos relacionados com a vertente RPG de Dissidia é também descobrir qual a combinação de itens que permitirá ao nosso personagem combater de forma mais eficaz.

Um senão a apontar ao modo de história de Dissidia

é que não está incluída uma parte da história referente aos vilões.

Compreende-se que o foco da série foi sempre dado à demanda realizada pelos heróis, mas qualquer jogador gostaria de poder, por uma vez, viver FInal Fantasy pelo lado mais obscuro...

A quantidade de conteúdo presente em Dissidia Final Fantasy é simplesmente esmagadora, não encontrando par em qualquer outro título de luta na PSP, e suplantando mesmo o existente em alguns títulos RPG clássicos.

20 anos de Final Fantasy

A Square Enix idealizou Dissidia Final Fantasy como parte da comemoração dos vinte anos da série, e com certeza os fãs não se sentirão defraudados pelo conteúdo do jogo, as piscadelas de olho aos episódios anteriores, o museu gigantesco com vídeos, audio, e informações desbloqueados no decorrer do jogo, e também pelas surpresas que poderão observar em fases mais adiantadas do jogo. No entanto, Dissidia Final Fantasy é um jogo que não é apenas um serviço aos fãs, podendo ainda agradar a novos jogadores da série, permitindo uma primeira experiência mais casual das personagens, enredo e ambiente, a jogadores que nunca terão jogado nenhum Final Fantasy anterior.

Este é um título imprescindível na colecção de qualquer jogador de PlayStation, pois embora tenha sido uma aposta arriscada da Square Enix ao desviar um pouco a série de abordagens mais clássicas dos episódios anteriores, não defrauda os fãs, e pode ser comparada sem prejuízo com qualquer outro episódio de Final Fantasy na PSP.

GANHA O JOGO DISSIDIA: FINAL FANTASY PARA PSP

Torna-te fã da nossa página no Facebook, escreve um comentário sobre a Gam3r Zine no nosso mural e ficas logo habilitado a ganhar este jogo!

www.gam3r.net/facebook

O vencedor será anunciado na próxima edição e contactado no Facebook para receber o prémio.

Vodafone 360 H1

O Samsung H1 é o telemóvel criado exclusivamente para integrar o novo serviço 360 da Vodafone.

O H1 apresenta os contactos de uma forma muito original. Usando um algoritmo de proximidade e uma visualização em 3D, as pessoas com quem comunicamos mais, surgem mais próximas de nós no ecrã.

Este smartphone vem competir directamente com o iPhone, apresentando o seu próprio conjunto de aplicações desenvolvidas por entidades externas.

Preço: a anunciar

Protege a tua guitarra virtual

Como sabes, os jogos musicais são dos mais populares nesta geração de consolas e as guitarras virtuais não são baratas!

Sabemos que cuidar do teu investimento é a uma prioridade. A Woven Nylon Guitar Bag ajudará a guardar a tua guitarra em total segurança.

- Compartimento para guitarra.
- Segundo compartimento para cabos, controles remotos, etc..
- Terceiro compartimento para jogos e armazenamento em geral.

Cores: Preto e Vermelho
Preço: cerca de €25

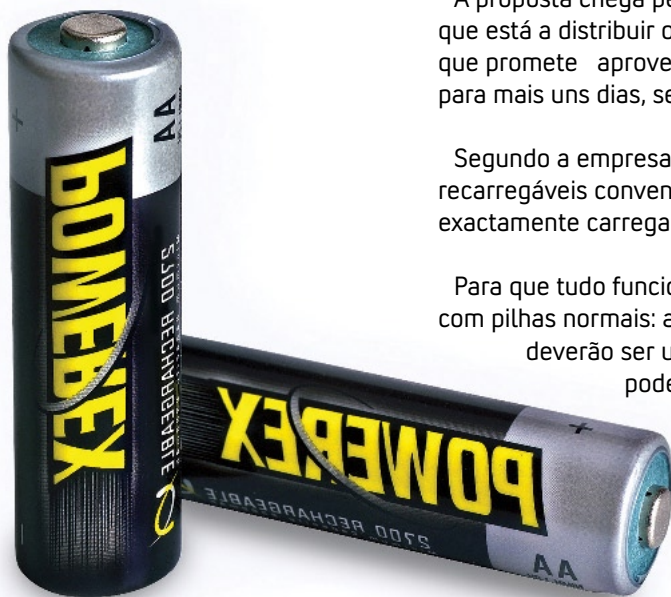
Carregador de pilhas... não recarregáveis

Imagina um carregador para vários tipos de pilhas, mesmo para aquelas alcalinas e salinas que não são recarregáveis.
A proposta chega pelas mãos da empresa portuguesa Maiatrónica, que está a distribuir o modelo CBAR100, da HR Electrónica, e que promete aproveitar as velhas pilhas não-recarregáveis para mais uns dias, semanas ou mesmo meses de vida.

Segundo a empresa, este carregador pode ser usado com pilhas recarregáveis convencionais do tipo AA, AAA e de 9V, mas o principal trunfo é exactamente carregar também as pilhas alcalinas e salinas convencionais.

Para que tudo funcione a empresa sugere uma utilização específica com pilhas normais: as pilhas a carregar não deverão estar danificadas; deverão ser usadas aos pares, da mesma marca e tipo; e não podem ser misturadas pilhas recarregáveis com outras convencionais durante um processo de carga.

Cumpridas estas directivas a empresa garante que pilhas não recarregáveis poderão ser recarregadas cerca de 15 vezes. O tempo de carga varia entre a hora e meia e as 12 horas, consoante o tipo de pilha usada.

Preço: cerca de €27

O que achas da nova PS3 Slim?

O melhor da Slim é o preço ter emagrecido também!

Rasputine

Por uma questão de estética não trocaria a minha Fat pela Slim, embora não considere esta última tão feia quanto dizem.

No entanto, outros factores devem ser tidos em conta na compra de uma consola, e no caso da PS3 Slim, o factor principal será a relação preço/qualidade - 296,95€, com 120 gb de disco, menor consumo de energia, e claro, o espaço que ocupa. Factores que podem tornar-se decisivos.

No meu caso, questiono-me se não será a estética algo de supérfulo na compra de uma consola, tendo em conta que gastei o dobro na minha PS3 com metade do espaço de disco, e que neste momento a única coisa que posso dizer é que... é mais bonita!?

Chelmicki

A Slim tem duas enormes vantagens face à Playstaion original, normalmente conhecida por Fat: Acrescentaram-lhe mais memória e curiosamente reduziram-lhe o preço.

A única desvantagem é o facto que ser irremediavelmente feia ao contrário da Fat que é digna de exposição.

Madre

A slim tem muitas coisas de bom: Disco de 120GB, mais leve e pequena, menos consumo de energia e uma baixa de preço. Temos depois o visual que não é o melhor, mas acabamos por nos habituar.

Eu até era capaz de trocar a minha por uma slim se me devolvessem o dinheiro que eu gastei a mais.

claudiojp

Como o povo diz "primeiro estranha-se, depois entranha-se", e com mais espaço no disco rígido, menos consumo de energia e pelo mesmo preço, implicar com a parte estética parece-me ser um pouco picuinhas, a não ser que só queiram a consola para mostrar aos amigos mas isso já é outro problema

Ignis

Acho que o importante no lançamento da slim, não foi apenas a estética (que até nem desgosto), mas sim reduzir o custo de fabrico criando um consola mais pequena, mais leve e menos consumidora de electricidade, e ainda com ela veio uma redução de preço bastante agradável e um disco rígido maior! Que queriam mais?

reddevil88

SLIM = Super, Linda, Inteligente, Magnifica

net4x4

Por mim o lançamento da slim é muito precoce, mas eles é que sabem, a sony estava a precisar de uma volta de 360 graus.

Deadman

Eu ainda acho que lançaram a slim um bocado cedo. A meu ver a slim só devia sair para o próximo ano. Ela está boa, e eu não acho feia como muitos acham. Mas o mais importante é que desceu o preço! Assim mais gente pode aproveitar os fantásticos exclusivos que vão sair nos próximos meses!

iivo9

Home

Disponível em BD desde 5 de Junho, data do seu lançamento mundial simultâneo em Cinema, TV e DVD/BD, este é um documentário surpreendente sobre a vida na terra e como esta evoluiu desde os primórdios dos tempos até aos dias de hoje.

Home é muito mais do que uma compilação de imagens em alta definição que usamos normalmente como fundo de ambiente de trabalho no nosso computador pessoal. É um documentário que se propõe a demonstrar a fragilidade do nosso ecossistema, bem como a influência que nele temos a longo prazo.

Filmado inteiramente em formato digital e de alta definição, Home deixa-nos maravilhados com a diversidade e beleza do nosso mundo visto do céu, mas também nos mostra de forma muito clara e precisa que é urgente mudar de atitude ecológica.

Dividido em duas partes, o autor toma como primeiro ponto a exultação da obra do Homem, a maneira como este evoluiu desde os primórdios dos tempos, passando pela descoberta da agricultura, da economia e finalmente do petróleo.
Para então no fim demonstrar os aspectos negativos do exagero, de todas estas “descobertas”, e os problemas que estão a causar hoje e que vão criar futuramente.

Desde vastos campos agrícolas no meio do deserto, até cidades superlotadas, existem imagens aéreas que nos deixaram boquiabertos, não só pela sua beleza, mas talvez mais pela ideia que transmitem e que é fomentada através da narração em inglês da actriz Glenn Close.

O degelo dos pólos, a poluição atmosférica e finalmente o efeito de estufa são aqui retratados pelo autor que pretende chamar a atenção do espectador para o modo como a Humanidade trata a Natureza.

Home encontra-se também disponível gratuitamente numa versão on-line, embora com menos 30 minutos de imagens do que a versão em BD, o que representa uma boa alternativa para quem ainda não conhece este documentário.

A visualização é recomendada a todos, e a promessa que não irão ficar indiferentes fica feita.

Nos últimos 15 dias foram lançados vários conteúdos na PSN, dos quais se destacam as demos há muito esperadas de Pro Evolution Soccer 2010 e Ninja Gaiden Sigma 2. Também podemos encontrar as demos do Lost Planet 2, NBA Live 10 e The Punisher: No Mercy.

A nível de jogos, a Sony brindou os seus utilizadores com o fantástico jogo Trine e o velhinho Bomberman Ultra.

Foram ainda adicionados os jogos Heavy Weapon e Command & Conquer: Red Alert 3 – Commander's Challenge.

Para a PSP foram lançados os jogos Need For Speed Shift, Colin McRae DiRT 2 e Cloudy With A Chance Of Meatballs.

PlayStation 3

Batman: Arkham Asylum – Insane Night Map Pack
Tiger Woods PGA Tour 10 – Gary Player Pack
Red Faction Guerilla – Multiplayer Pack 02
Midnight Club LA: South Central - Ultimate Content Pack
Novos temas para Guitar Hero 5
Novos Temas para Rock Band
Fallout 3 – Broken Steel Pack
Batman: Arkham Asylum – Prey In The Darkness Pack
UFC Unleashed 2009 – Additional Fighters
Madden NFL 10 – AFL Legacy Pack
Tiger Woods PGA Tour 10 – Sheshan Course
Guitar Hero 5
Rock Band

PSP

Dynasty Warriors: Strikeforce – Additional Quests 5
Rock Band Unplugged - Back From The Dead by Spinal Tap
Rock Band Unplugged - Bring Me To Life by Evanescence
Prinny Can I Really Be The Hero? – Li'l Asagi Comes Home
Rock Band Unplugged

Fallout 3
Broken Steel Pack

O terceiro DLC para o jogo da Bhetesda continua a história, dando-lhe um final alternativo.

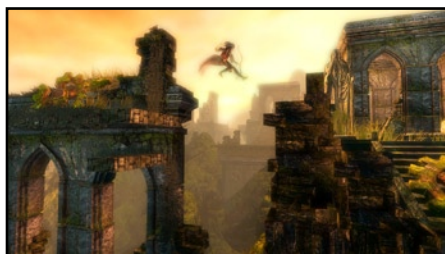
Agora podem continuar a jogar sem se preocuparem com a impossibilidade de continuar o jogo após completar a main quest.

O nível máximo sobe de 20 para 30, são acrescentadas novas armas e mais 3 main quests.

Preço: 9.99€

Trine

Trine é um jogo side-scrolling num ambiente de fantasia medieval.

É um jogo visualmente gratificante, onde o objectivo é resolver puzzles ao longo de vários níveis, com uma ladra, um cavaleiro e um feiticeiro. É claro que cada uma dessas personagens tem características diferentes.

Heavy Weapon

O objectivo em Heavy Weapon é basicamente disparar com um tanque contra tudo o que mexe, com a ajuda de Power-ups. O jogo tem a duração de 19 níveis e conta com troféus.

Preço:7.99€

Batman - novos mapas

Pagam um pouco mais pelo jogo, mas os DLCs são grátis. Prey In The Darkness Pack e Insane Night Map Pack são os 2 novos packs que acrescentam 4 novos mapas ao modo challenge.

Preço:Grátis

platina de alto risco

A grande velocidade - é assim que se caçam os troféus deste fantástico jogo. Mas se achas que os conseguirás todos com grande velocidade, estás muito enganado.

Wipeout HD sobressai por ser o único jogo descarregável da PS Store com troféu de platina e esse facto não acontece por acaso.
É uma das platinas mais difíceis de obter, o que faz com que seja motivo de orgulho entre os caçadores de troféus.

Podes ter bons reflexos, destreza com o comando e controlo a alta velocidade. Mesmo assim será necessária uma boa dose de paciência e alguma (senão muita) sorte.
Não há como ignorar, a sorte será o factor decisivo de inúmeras corridas e desafios em busca da tão desejada platina, bem como o treino que é fundamental.
Neste simulador futurista, o treino rapidamente se torna a base de todos os resultados. Aguça exponencialmente a perícia, e quanto mais perícia tiveres, de menos sorte irás necessitar.

51 troféus

Wipeout HD oferece 51 troféus divididos em 25 de bronze, 7 de prata, 5 de ouro e claro está, uma platina. A expansão Fury veio adicionar 13 troféus de bronze, que não são no entanto necessários para obter a platina.

Destes iremos focar os 5 troféus de ouro que são a chave para o sucesso nesta caça. Todos os restantes apresentam um grau de dificuldade menor, sendo que alguns serão atribuídos no decorrer das tentativas de conseguir estes 5 de ouro.

Campanha Lendária de Elite

Campanha Lendária de Elite consiste em obter uma medalha de ouro em cada célula no modo difícil.
Isto será angustiante, sobretudo nos torneios, onde a IA em muitos casos faz "batota". Mesmo competindo com veículos mais lentos, esses serão muitas vezes mais rápidos que o nosso. É aqui que entra o treino e a sorte.

O conhecimento de cada curva, cada detalhe da pista ao pormenor, juntamente com aquele boost de que precisávamos ou o escudo/arma, serão sempre factores determinantes. Seja como for, prepara-te para muitas horas de jogo.

Zona Zeus

Zona Zeus consiste em atingir a zona 75 em qualquer pista. A forma mais simples de o fazer é em Anulpha Pass Forward. Atingir esta zona a velocidades extremas com cores estonteantes a sair da tv não é nada fácil. Isto exige prática e prática e mais prática, mas eventualmente será possível.

Arcada Perfeita

Arcada Perfeita consiste em terminar na 1a posição em todas as 16 pistas no modo Phantom em modo difícil. Mais uma vez, treino e paciência...

Revestimento Total

Revestimento Total é um troféu que exige tempo, uma vez que consiste em desbloquear todas as skins. Para tal é necessário conseguir 8000 pontos de lealdade para cada equipa. Demora um bocadinho, mas só isso.

Vence Zico

Vence Zico. Antes de mais talvez interesse saber que Zico Liu é um dos programadores de Wipeout.

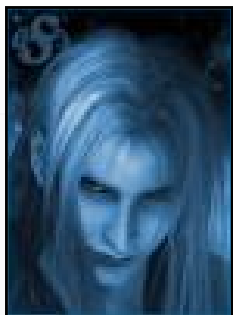
Este troféu surgiu quando os programadores estavam a jogar com um tipo específico de regras (Anulpha Pass Forward, Speed Lap, Venom, Piranha).

De cada vez que iam jogando lá encontravam novas formas de fazer a volta cada vez mais rápido, um novo local onde fazer um barrel roll, etc. O tempo mais rápido acabou por ser o de Zico Liu e assim nasceu o troféu Vence Zico que consiste em bater nas mesmas condições (Anulpha Pass Forward, Speed Lap, Venom, Piranha) o tempo de 30,82 feito pelo próprio.

Existem alguns vídeos no YouTube que poderão ajudar mas mesmo assim prepara-te para voltas e mais voltas em Anulpha Pass até o conseguires. E prepara-te para ficares com um ódio tremendo ao Zico.

Atribuímos um DP (Dificuldade Platina) 9/10 a Wipeout HD. É sem dúvida uma platina muito difícil mas que vale o reconhecimento.

Se gostas de desafios este é um jogo que irás querer platinar.

"Final Fantasy VIII foi o jogo que me levou a gostar de RGPs"

Todos sabemos quem é o xuxas, mas qual é o teu verdadeiro nome?
O meu nome é David Gonçalves.

Como te caracterizas?
Uma pessoa divertida, que gosta muito de passar tempo com os amigos.

Que coisas nunca dispensavas?
A família e amigos. Acho que é o que temos de mais importante na vida.

Quanto tempo costumas gastar por dia a jogar?
Umas 2 a 3 horas ao fim de semana. Se juntar os amigos em casa, é a tarde toda.

Qual o teu jogo preferido até os dias que correm?
Acho que posso dizer que foi o Final Fantasy VIII, pelo enredo e também pelas horas que perdi. Estava brilhante, foi o jogo que me levou a gostar de RPGs.

O que achas da nova PS3 Slim?
Acho que foi uma maneira da Sony se remodelar e conseguir baixar os custos de fabrico e os preços da PS3, podendo vender mais consolas e consequentemente mais jogos. Acho que foi uma boa aposta.

Vi nestes ultimos tempos que tens muitos jogos para venda, tens assim tantos jogos para troca?
Sim, eu cheguei a ter cerca de 70 a 80 jogos e como tinha acabado alguns decidi trocar, mas ainda tenho muitos que nem começei a jogar.

Quanto tempo costumas passar no Gam3r diariamente?
Há dias em que passo mais tempo, mas em média 1 a 2 horas.

Tens jogos que nunca trocarias?
Acho que não porque depois de acabar não volto a pegar neles. Não faz sentido não os trocar.

O que esperas da Gamer zine?
Que seja um grande sucesso e acho que estamos no bom caminho, vejo muita gente empenhada para este projecto do Fernando. E quando assim é as coisas acontecem naturalmente. Acho que até o Fernando está surpreendido com tanta adesão.

Achas que este projecto da revista é uma mais valia para o fórum?
Sim, sem dúvida, porque vai divulgar também o fórum. Acho que se completam e que se podem ajudar mutuamente a chegar mais longe e a mais pessoas.

Acreditas que um dia esta revista chegue às bancas?
Claro que sim, acho que vai ser uma revista válida. Como já disse, com tantas pessoas empenhadas neste projecto, tem tudo para dar certo. Depois só falta uma pontinha de sorte.

És um dos users que mais participa no fórum, porquê?
Eu sempre gostei muito da PlayStation e este fórum, além de falar do assunto, tem uma comunidade impecável onde todos se dão bem. Vim cá a primeira vez e nunca mais parei!

Dos grandes jogos que estão a chegar, quais esperas com mais ansiedade?
Uncharted 2, Assassin's 2, Fifa e PES para o vício com os amigos lá em casa, além de Guitar Hero.

Faz um balanço da nossa comunidade
A comunidade em geral é excelente, há sempre pessoal para ajudar em qualquer coisa. Claro que também temos as ovelhas negras, mas como o pessoal aqui é unido, são sempre descobertas.

O que achas que devia melhorar no fórum?
Acho que há sempre alguma coisa a melhorar, não existe perfeição, mas neste momento acho que está muito bom. Há pouco tempo houve uma mudança de estética e ficou mais atraente.

Mais alguma coisa acrescentar?
Só dar os parabens a ti Qahhar, pelo excelente trabalho feito. Ao Fernando, aos nossos Moderadores e à comunidade em geral. Continuem assim, interventivos e amigos uns dos outros, por isso este forum é especial. E claro, desejar a melhor das sortes para a Gam3r Zine.
Abraço para todos voçês e joguem muito.

Obrigado ao xuxas pela disponibilidade.
Fica atento, o próximo podes ser TU!

De quanto abdicas em nome da PS3?

Antes de entrar no assunto, gostaria de dizer que é com enorme prazer que escrevo este artigo para a edição zero da Gam3r Zine. Mais uma das boas ideias do Fernando Amaral, com a colaboração de excelentes Gam3rs que fazem do Gam3r.net o grande fórum que todos nós conhecemos.

Ao longo das próximas edições iremos reflectir um pouco sobre a forma como todos nós (os amantes de videojogos) nos relacionamos e de que forma o amor que temos pelas "jogatanas", quer a sós quer com amigos, influencia a nossa vida. Todos nós podemos admitir que possuímos um estilo de vida "diferenciado" de amigos nossos que não possuem o desejo de segurar um Dualshock 3 nas mãos.

Posto isto eu pergunto: De quanto abdicas em nome da PS3?

Falando por mim, tenho uma vida que cresceu juntamente com a indústria, uma vez que comecei no Spectrum e estou agora na PlayStation 3. Tenho mulher, mas não tenho filhos, trabalho em horários rotativos e dou imensas vezes comigo a pensar num determinado jogo ou com o bichinho de caçar o próximo troféu. Adoro folgas em que posso jogar todo o dia e em muitos desses dias abdico de estar com os amigos ou de fazer uma visita à mãe ou aos sogros. Logo neste ponto estou a deixar de socializar em nome da PS3, e a verdade é que me dá mais prazer jogar do que estar com os amigos nesse dia.

Sei por esse facto que tenho a minha vida também (mas não só) condicionada pela PS3. E adoro vir ao fórum conversar com outras pessoas que são como eu porque só elas me entendem verdadeiramente. É quase impossível explicar a alguém que não é jogador, o prazer que é jogar e competir durante horas a fio! Já alguém conseguiu explicar isso à mãe, à namorada ou aos amigos?

Voltando à questão central, eu sei que abdico por vezes de estar mais tempo com a mulher, de passar mais um serão com os amigos, abdico do meu tempo livre, mas pela razão de que é a jogar que eu quero passar o meu tempo livre. E apesar disso não me considero um viciado em videojogos.

Como nos inserimos no ambiente social? Já fui motivo de gozo em noitadas com os amigos devido a esta paixão pelos videojogos e sei que o resto da sociedade nos olha como se fossemos um grupo à parte, como alguém que desperdiça o seu tempo. Eu sei que eles estão errados e sei que tu, ao leres isto, sabes que eles estão errados. Mas como lhes explicar?

Todos somos diferentes no modo como nos relacionamos e por isso mesmo deixo o convite. Junta-te à crescente comunidade de Gam3rs e partilha a tua opinião acerca deste e de muitos outros temas. Regista-te gratuitamente em www.Gam3r.net, procura no fórum o tópico relacionado com este artigo e deixa a tua história, sugestão ou visão que possas ter acerca do quanto tu abdicas em nome da PS3.

O meu nome é D-Nomex, sou Gam3r com orgulho e espero encontrar-te no mundo Playstation.

D-Nomex

HEAVENLY SWORD™

Heavenly Sword é mais do que um jogo, é uma mega-produção que envolveu técnicas cinematográficas, anos de produção e um orçamento muito generoso. Tudo em Heavenly Sword se assemelha a um blockbuster de Hollywood, desde os making-of lançados na internet às interpretações dos actores capturadas digitalmente, passando pela majestosa banda sonora.

A história que antecede o jogo já toda a gente sabe, a bela Nariko não devia ter nascido. No seu lugar era esperado um homem, um guerreiro divino que seria o portador legitimo da Heavenly Sword. Nariko é treinada pelo pai na arte da guerra, mas vive com o peso de ser a maldição do seu clã.

Heavenly Sword pega neste cenário e vai contar-nos uma história, portanto sentem-se no sofá, baixem as luzes e preparem as pipocas. Podemos optar por jogar com a dobragem em português ou manter as vozes originais com legendas.

Batalhas épicas

O início do jogo coloca-nos no meio de uma gigantesca batalha com milhares de inimigos a atacar-nos por todos os lados, uma cena épica duma dimensão nunca vista. Há soldados até perder de vista, e todos eles podem ser confrontados.
Mas não para já, depois de alguns golpes e muitos corpos pelos ares o jogo pára subitamente e surge o menu principal.

O resto da batalha ficará para mais tarde, porque agora somos transportados 5 dias atrás no tempo. Tal e qual os filmes onde começamos por ver uma cena dramática e depois recuamos no tempo para assistir à sequência de eventos que levou a tal desfecho.

O primeiro capitulo serve para aprender a jogar, com instruções a surgirem constantemente no ecrã. Mas nem por isso a acção é menos intensa, temos que lutar com todo o empenho desde o primeiro instante. Os combates com espada são sempre muito animados, com muita gente a querer dar o seu contributo. As ondas de soldados inimigos sucedem-se e é comum haver membros do nosso clã a ajudar à festa.
Tanta acção poderia ser confusa demais, mas não é o caso, o jogo é intuitivo até na batalha final onde centenas de corpos tombam à nossa volta.

A espada

O momento em que a Heavenly Sword entra em jogo é dramático, uma escolha impossível de Nariko que marcará a sua vida para sempre. Com a Heavenly Sword nas mãos os ataques multiplicam-se e aquilo que já era belo torna-se sublime. Há 3 modos para atacar (e defender). Ataques rápidos, de execução simples e eficientes a curtas distâncias. Ataques longos de pouco impacto mas grande alcance que podem atingir muitos inimigos ao mesmo tempo. E por fim, ataques poderosos que causam grandes danos mas são de execução lenta e nos deixam vulneráveis.

Os nossos inimigos usam os mesmos 3 modos que são assinalados por uma aura colorida momentos antes do golpe, o que nos permite fazer a defesa correspondente. Existem ainda os "superstyles", golpes poderosíssimos que arrasam com uma dúzia de inimigos duma vez. Tudo isto se combina de forma fluída para criar combates intensos e variados.

Kai, a irmã mais nova de Nariko, é a segunda personagem jogável. Com movimentos felinos e sempre pronta a disparar as suas flechas, Kai proporciona um estilo de jogo muito diferente de Nariko.

Nariko e Heavenly Sword, uma combinação fatal!

A paisagem é deslumbrante

Depois de várias tentativas falhadas ou forçadas de usar o sensor de movimento do SIXAXIS em jogos da PS3, Heavenly Sword acertou em cheio.

As setas que Kai dispara são controladas em pleno voo com o SIXAXIS e o resultado é exceletne. Este sistema é utilizado em várias situações ao longo do jogo e o domínio do comando torna-se essencial.imensa beleza, tornando cada batalha numa especie de bailado sangrento extremamente apetecível.

Como estamos perante um "jogo-filme", é natural que a camara tenha vida própria, dando sempre o melhor ângulo da acção e fazendo zoom-in e zoom-out. Há momentos no calor do combate em que golpes absolutamente memoráveis são vistos em grande plano e câmara-lenta.

O que é bom acaba depressa

Heavenly Sword faz lembrar os filmes 300 e O Senhor dos Aneis, mas neste caso a espada e o arco estão nas nossas mãos. Infelizmente, não por muito tempo, porque a curta duração é o maior problema do jogo.

Qualquer jogador deverá conseguir chegar ao fim de Heavenly Sword em menos de 8 horas, já que o jogo é curto e não oferece grande resistência até ao boss final. Este aspecto pode afastar os hardcore gamers que procuram desafios mais exigentes.

Mas Heavenly Sword é, mesmo assim, é uma história para ser vista e jogada do principio ao fim, acessível a todos os jogadores e relativamente fácil de concluir. Não seria justo ir ver um filme e ficar bloqueado a meio numa cena que não conseguimos passar...

Heavenly Sword conseguiu atingir um nível nunca antes visto e prende-nos à PlayStation até ao fim. É de jogar e chorar por mais, principalmente de chorar por mais, já que num fim de semana vão conseguir jogar tudo.

JUNTA-TE A NÓS...
zine.gam3r.net

erikvonlehmann.deviantart.com